スターソルジャー
STAR SOLDIER

HUDSON®

INTRODUCTION

ゲーム紹介

オリジナル版『スターソルジャー』は1986年に
家庭用ゲーム機ソフトとして発売され、
大ヒットを記録したハドソンの名作シューティングゲームです。
"16連射の高橋名人"をはじめとして
シューティングブームを巻き起こし、
全国規模の「キャラバン大会」では
ハイスコアを競う熱い戦いが繰り広げられました。
そして2005年――。
伝説のシューティングゲームが、
自機を3種類から選択できるなどすべての面で
パワーアップして復活しました!
限られた時間でハイスコアを競う
キャラバンモードももちろん搭載。
熱いシューティングスピリッツが"PSP"でよみがえります!!

CONTENTS

目次

INTRODUCTION／ゲーム紹介	01
STORY／ストーリー	02
GAME START・SAVE／ゲームの始め方・セーブ	03
CONTROL／操作方法	04
MODE／モード紹介	05
SETTINGS／ゲーム設定変更	06
GAME SHARING／ゲームシェアリングって何?	07
SCREEN／画面の見方	08
MISSION・GAME OVER／ゲームの目的・ゲームオーバー	08
WEAPON／武器について	09
BATTLE SHIPS／機体紹介	10-11
ENEMIES／ブレイン軍紹介	12-14
STAGE／ステージ紹介	15
BONUS／ボーナスについて	16-17

STORY

ストーリー

新時空世紀ＸＸＸ年。
ブレイン軍の侵攻を退けた“シーザー”の活躍が
伝説となりつつあった頃、
宇宙資源探索用シャトルから
驚愕の報告が惑星連合へと送られてきた……。
「警戒せよ、ブレイン軍は滅んでいない!」
かつてシーザーによって壊滅したと思われていた
ブレイン軍が、
アステロイド宙域に前線基地となる
宇宙ステーションを建造しているというのだ。
惑星連合は事の真相を探るべく
無人偵察機を送り込むものの消息不明となってしまう。
しかし無人偵察機からの最後の送信には、
ブレイン軍の本星とおぼしき惑星の姿が
はっきりと映っていた。

事態を重く見た惑星連合は、急遽、
安全保障会議を開き、ブレイン軍への徹底抗戦を採択する。
そして攻撃作戦は過去の歴史に倣い、
艦隊戦よりも機動力に富む
重攻撃機による電撃作戦が選ばれた。

伝説の戦闘機シーザーの後継機
アサルト・シーザーをはじめ、
エニグマ、ラインダールの各機が、
ブレイン軍の宇宙前線基地へ向けて発進する――。
目指すはブレイン軍要塞コロニー、
そして最終攻撃目標は要塞最深部の中枢
「ネスト・ポイント」!

GAME START

ゲームの始め方

"PSP" 本体に『スターソルジャー』の "UMD"をセットし、"Memory Stick Duo" または"Memory Stick PRO Duo" を "メモリースティック デュオ"スロットにセットしたらPOWER/HOLDスイッチを押して下さい。

ロードについて ゲームを起動する前に「スターソルジャー」のゲームデータのある"Memory Stick Duo" または"Memory Stick PRO Duo" を "メモリースティックデュオスロット"にセットしておいてください。ゲームの起動時に自動的にゲームデータがロードされます。データをロードできるのは、ゲームの起動時のみですので注意してください。

◆タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押してください。メニュー画面が表示されます。

◆本ゲームはタテ画面でプレイを行います。これ以降はすべてタテ画面で表示されるので、このときに持ち替えておくと良いでしょう。本体を持ち替える際には落とさないよう注意してください。

◆方向キーの上下(左右)で、NORMAL GAME／2MINUTES／5MINUTESの中からゲームモードを選択、◎ボタンで決定します。メニュー画面の各モードについての詳細は5ページをご覧ください。

◆ゲームモードを選択後、機体選択画面になります。方向キーの左右（上下）で3機種の中から自機を選択、◎ボタンで決定します。

ゲームスタート!

注　意!!

本ゲームはすべてタテ画面でプレイを行います。プレイ中は両手で本体をしっかりと支えることをオススメします。

SAVE

セーブ

ゲームデータをセーブするのに"Memory Stick Duo", "Memory Stick PRO Duo"に必要な空き容量は256KB以上です。『SETTINGS』の"AUTO SAVE"をONにしていると、ハイスコアが更新された際などに自動的にセーブされます。(詳しくは6ページ)。
セーブをしなくても遊ぶことができますが、『SETTINGS』で設定した項目やハイスコアの記録は残せません。

CONTROL

操作方法

操作方法のカスタマイズはSETTINGSメニューで行うことが出来ます。

◎ボタン
メインショット／
メニュー項目の決定

⊗ボタン
ブラスター／
メニュー項目のキャンセル

Rボタン
ブラスター

POWER/HOLDスイッチ
"PSP"本体の
電源ON/OFF

△ボタン
ブラスター

STARTボタン
ゲームの開始／
ゲームの一時停止

□ボタン
メインショット

SELECTボタン
使用しません

Lボタン
使用しません

アナログパッド
自機の移動／
項目の選択

方向キー
自機の移動／
項目の選択

ワイヤレスLANスイッチ
ゲームシェアリングで使用。詳しくは7ページ。

"メモリースティック デュオ"スロット
"Memory Stick Duo",
"Memory Stick PRO Duo"
の差込口

本体左側

オススメの持ち方

左手で下部（左側）をしっかりと包み込むように支え、右手を上部（右側）の裏側から軽く添えるようにするとプレイしやすくなります。左手親指で方向キーまたはアナログパッドを操作し自機の移動を、右手親指で◎ボタンのメインショット、右手中指でRボタンのブラスターを使うようにすると良いでしょう。

注意!!

本ゲームはタテ画面でプレイするため、バッテリー部がプレイ中は常に上にきます。そのため本体を裏側から支えるようにして持たないとバランスを崩すことがあります。プレイする際はしっかりと本体を持って落とさないように注意しましょう。

MODE

モード紹介

NORMAL GAME

ノーマル

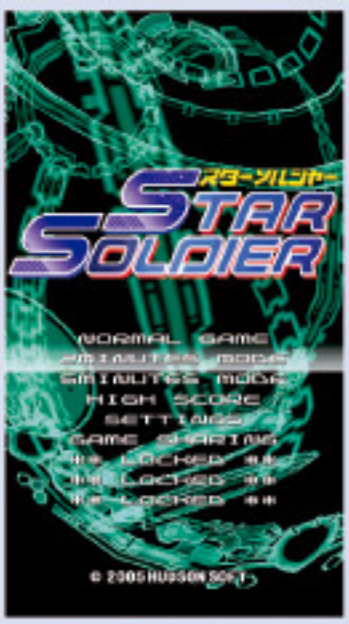
全10ステージクリアを目指すノーマルモードです。 各ステージの最後には強力なボスが待ちかまえています。

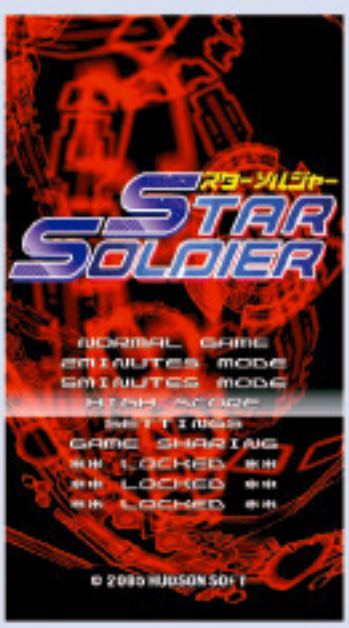
2MINUTES & 5MINUTES

キャラバン

ハドソンシューティング伝統のキャラバンモードです。2分間または5分間でハイスコアを競います。ミスしても制限時間内であれば何度でも復活できます。

※ハイスコアは「SETTINGS」の"AUTO SAVE"をONにしていると"Memory Stick Duo" へセーブを自動で行います。
("Memory Stick PRO Duo" にも対応しています。)





HIGH SCORE

ハイスコア

各機体のスコアランキングです。方向キーの左右またはアナログパッドの左右で各機体のハイスコア画面を選択します。2MINUTES & 5MINUTESモードのみ、◎ボタンを押すとハイスコアのリプレイを見ることができます。

※2MINUTES & 5MINUTESモードのハイスコアとともに表示される黄色の文字は、あなたのハイスコアを証明するためのパスワードです。

SETTINGS

ゲーム設定変更

『スターソルジャー』のゲーム設定を行うことができます。アナログパッド（または方向キー）で項目を変更し、◎ボタンで決定します。

DIFFICULTY 難易度

ノーマルゲームの難易度をEASY／NORMAL／HARDの3段階から選ぶことができます。初期設定はNORMALになっています。

PLAYER プレイヤー数

ノーマルゲームの残機数を1／3／5機の中から選ぶことができます。初期設定は3機になっています。

RAPID 連射設定

メインショットの連射をOFF／ON／AUTO（自動連射）の3種類から選ぶことができます。初期設定はONになっています。

BUTTON SETTINGS ボタン設定

ボタンの割り当てを自由に変更できます。

[デフォルトボタン設定]

□ボタン	メインショット	△ボタン	ブラスター
◎ボタン	メインショット	⊗ボタン	ブラスター
Lボタン	未使用	Rボタン	ブラスター

MAIN SHOT メインショット

メインショットに使うボタンを設定します。

BLASTER ブラスター

ブラスターに使うボタンを設定します。

DISABLE 不使用

使用しないボタンを設定します。

AUTO SAVE オートセーブの設定

"Memory Stick Duo" へのセーブを自動で行うかどうかの設定ができます。ON／OFFから選択してください。初期設定はONになっています。（起動時に"Memory Stick Duo"が差し込まれていなかった場合はOFFになります）
（"Memory Stick PRO Duo" にも対応しています。）

DEFAULT 初期設定にする

全ての項目を初期設定に戻します。

EXIT もどる

タイトルメニューへ戻ります。

GAME SHARING ゲームシェアリング

タイトルを持ってない"PSP"ユーザーに、ノーマルモードの1面をシェアリングできます。

LOCKED ?

ゲームで "ある条件" をクリアすると、選択できるようになります。

GAME SHARING

ゲームシェアリングって何?

シェアリング(SHARING)とは"わかちあう"という意味です。ゲームシェアリングは文字通りあなたの持っている"PSP"のワイヤレスLAN(アドホックモード)を使うことで、『スターソルジャー』の"UMD"を持っていない人にゲームステージ1を分けてあげることができる機能なのです。

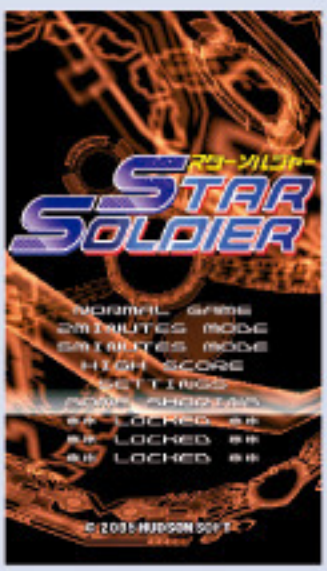
メインメニューにある「GAME SHARING」を選ぶと、「NORMAL GAME」のステージ1だけを10メートル以内の他の"PSP"に送ることができます。「GAME SHARING」を受けた"PSP"は、『スターソルジャー』の"UMD"が本体にセットされていなくても「NORMAL GAME」のステージ1を遊ぶことができます。ただし、電源を切ると受け取ったゲームは消えてしまいますのでご注意ください。

TECHNIQUE

シェアリングの方法

1 ゲームを送る側

"PSP"本体のワイヤレスLANスイッチをONにします。メインメニューで「GAME SHARING」を選び、◎ボタンを押します。その後は画面の指示に従ってください。10メートル以内の"PSP"であれば何度でも送ることができますが、一度に送れるのは1台だけです。送信が完了したら、送る側の"PSP"本体の電源を切っても受け取る側に支障はありません。



2 ゲームを受け取る側

"PSP"本体のワイヤレスLANスイッチをONにします。ホームメニューで「GAME SHARING」を選び、◎ボタンを押します。その後は画面の指示に従ってください。「GAME SHARING」が成功すると、「NORMAL GAME」のステージ1を遊ぶことができます。操作方法は解説書の4ページをご覧下さい。受け取る側には『スターソルジャー』の"UMD"は必要ありませんが、HOMEボタンを押してゲームを終了したり、電源を切ったりすると受け取ったゲームは消えてしまいます。

SCREEN

画面の見方

A スコア

現在の得点を表示しています。

B ブラスターゲージ

「READY」と表示されている時はブラスターを使用することができます。アサルト・シーザーはブラスターを使用するとゲージが消費され、再びチャージするまで(約2秒間)はブラスターを使用できません。エニグマとラインダールはRボタン、(または△ボタン、×ボタン)を押している間ゲージが消費され、ゲージが空の時にはブラスターを使用できません。

C 残機

残り機数を表示しています。

D 自機プレイヤー

あなたが操る機体です。

E 敵機(上空)

ブレイン軍の敵キャラクターです。

F 敵機(地上)

ブレイン軍の地上建造物です。ブラスターでしか破壊できないものも存在します。

MISSION

ゲームの目的

自機を操り、ブレイン軍の中枢を破壊してください。

GAME OVER

ゲームオーバー

自機が撃墜され、残機が0になってしまうとゲームオーバーです。ゲームオーバーになるとコンティニュー画面が表示されるので、コンティニューする場合はSTARTを選んでください。ゲームオーバーになったステージの始めから再開することができます。

※コンティニューは何度でも可能です。
※キャラバンモードでは、撃墜されても制限時間内であればその場で復活することができます。

WEAPON

武器について

POWER UP

パワーアップ

浮遊大陸上にある［P］を破壊すると、パワーカプセルが出現します。自機はパワーカプセルを回収することでパワーアップしていきます。フルパワーになると、敵弾を3発まで防ぐバリアを装着します。バリアに敵弾が当たるとショットがパワーダウンし、バリアがなくなると第2段階に戻ります。

※バリアは敵の体当たりや、障害物への衝突を防ぐことはできません。
※バリア装着中にパワーカプセルを回収すると、画面上の敵キャラクター（上空のみ）すべてを撃破することができます。
※パワーダウンしたショットをフルパワーに戻すには、敵弾に当たってバリアを外し、第2段階に戻ってから新たにパワーカプセルを回収してください。
※残機が0の時のみ、フルパワーになるとバリアを5つ装着します。

BLASTER

ブラスター

ブラスターはパワーアップ状態に関係なく使用することができます。機種によってその特性はさまざまですが、どれもショットに比べて与えるダメージが大きく、敵弾を消すこともできるので、攻撃だけなく防御にも活用できます。ただし1度使用すると、ブラスターゲージに「READY」と表示されるまで（約2秒間）使用することができません。

BATTLE SHIPS

機体紹介

ASSAULT CAESAR
アサルト・シーザー

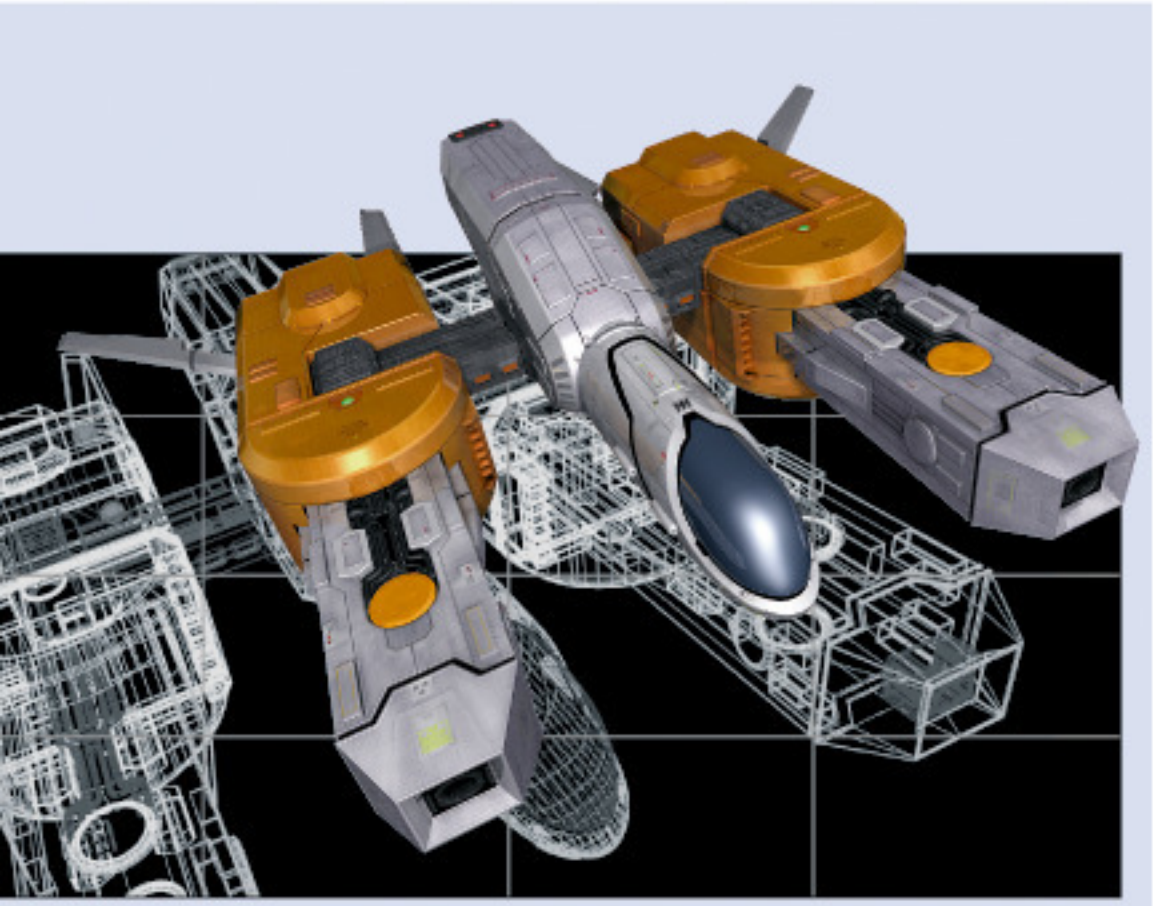
惑星連合軍が開発した最新鋭戦闘機。伝説の戦闘機シーザーの正当な後継機にあたる。試作機3機による実験期間を経てロールアウトした最終仕様の機体で、その際シーザーにあやかりアサルト・シーザーという名称が与えられた。なお、今回の作戦においてはシーザーから回収された戦闘データをニューロコンピュータに入力、ブレイン軍の戦闘力を三世代先まで予測して攻撃プログラムが構築されている。

■ブラスター＝タイプ・スピアー
敵機の攻撃を相殺しつつ反撃する"攻勢の盾"を放射する。急激な負荷のため、一度使用すると再度使用可能になるまで時間を要する。

RIJNDAEL
ラインダール

次世代主力戦闘機として試作された機体の1つ。貫通力を持つレーザー状のブラスターで敵防衛網を一点突破し、後方に残した敵をマシンキャノンの斉射で一掃するという独特な戦法を得意とする。前方への弾幕が薄い為に扱いにくい印象を受けるが、貫通力&射程の長さを生かした攻撃と、後方への弾幕を使い分ける事で秘めたポテンシャルを引き出す事が可能。

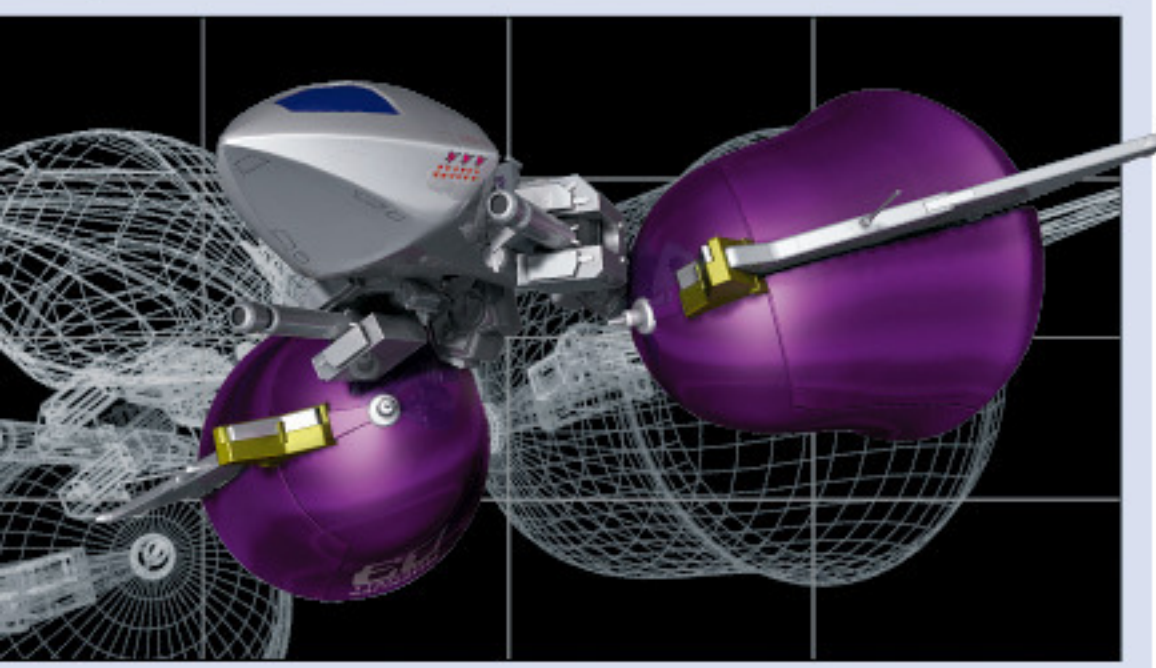
■ ブラスター＝タイプ・レーザー
エネルギーを収束させ、前方の敵機を貫く。攻撃範囲こそ狭いが射程は長く、敵の攻撃を打ち消しつつ攻撃できるという特徴を持つ。



ENIGMA
エニグマ

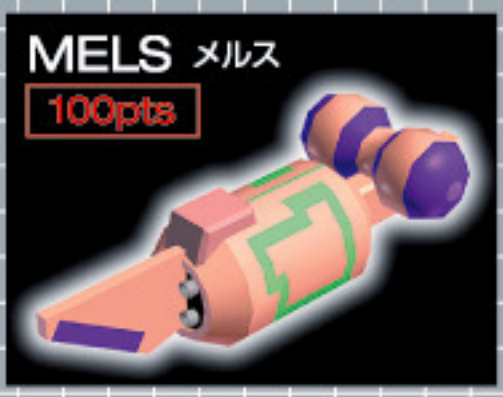
次世代主力戦闘機として試作された機体の1つ。アサルト・シーザーが攻守にバランスの取れた機体であるのに対し、火力を前方に集中させて攻撃力を重視した機体設計となっている。ブラスターの性能と相まって圧倒的な火力を誇るが、その分防御力が犠牲となっているため、側面からの奇襲攻撃に弱い。

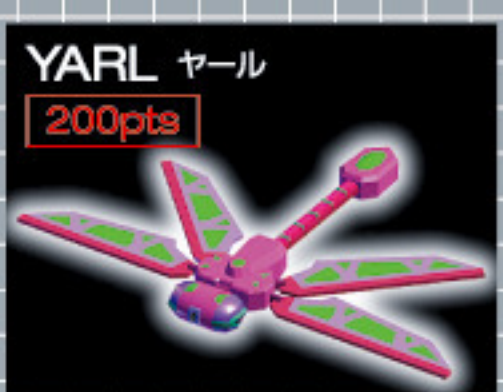
■ ブラスター＝タイプ・バーナー
射程は短いが、機体の横から前方を広く カバーできる。あたかも火炎放射のように見える事から、タイプ・バーナーと名付けられた。



ENEMIES

ブレイン軍紹介





BEAG ビーグ

200pts

GUHAC グハ

200pts

LUIDE ルイド

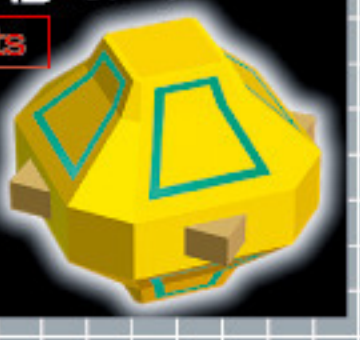
0pts

SOAPLER ソープラー

???pts

REARD リアード

100pts



MEAVA メーバ

100pts

BEATA ビータ

400pts

REUSE レウス

100pts

JERICHO ジェリコ

1000pts

敵機の情報収集を行い、集められた情報をブレイン軍の中枢へ転送する役目を持つ。二体一組のどちらかを破壊すると残りもオーバーロードを起こして爆発する。

RAZARO
ラザロ

合体前
80000pts
合体後
1000pts

ブレイン軍の航空・航宙機動兵器を束ねる中型機動兵器。
侵入者を補足すると、4機に分離した索敵モードから攻撃用の迎撃モードへと合体する。

Star Brain Type B
スターブレインB型

???pts

かつてシーザーと死闘を演じたスターブレイン(A型)の改良型。
出現してから破壊するまでの時間が少ないほど高得点が得られる。
ただし逃げられると0pts。

ブレイン軍はこれですべてではない。
惑星連合でも確認されていない新型も数多く存在する。
それぞれの出現するタイミング・動き・パターンを覚えて撃破せよ！

STAGE

ステージ紹介

□SPACE STATION

前線基地（宇宙ステーション）ステージ1

10年以上前、シーザーが戦いを繰り広げた宇宙ステーション。今回はブレイン軍の新兵器も配備され、自機の行く手を阻む。

□ASTEROID

ブレイン軍駐屯地（小惑星帯）ステージ2/3

無数の小惑星が浮かぶアステロイド帯。浮遊大陸に配置された地上部隊とブレイン軍要塞を破壊せよ。

□BRAIN HISTORIC RUINS

ブレイン遺跡・ステージ4/5

スペースコロニー内の湿原地帯に広がる遺跡。ブレイン軍が遺跡を守るように出現し、熾烈な攻撃をしかけてくる。

そしてブレイン軍の中枢へと突入する…！

BONUS

ボーナスについて

FORMATION BONUS

編隊ボーナス

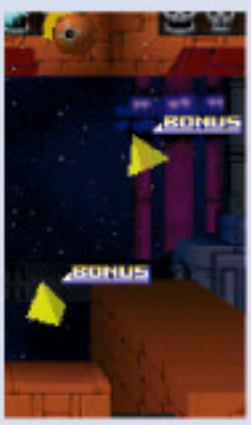
上空の敵は同時に出現したグループ（編隊）を逃さず撃破するとボーナスが入ります。また、出現してから撃破するまでの時間が短いほど高得点です。

SCORE ITEM

得点アイテム

敵機を撃破すると得点アイテムが出現します。回収するとそれぞれ得点が加算されます。ステージ中に青い得点アイテムを100個回収すると、それ以降は青い得点アイテムの代わりに黄色い得点アイテムが出現します。100個回収した時点でボーナス音が鳴ります。

青い得点
アイテム100pts



黄色い得点
アイテム500pts

SPECIAL BONUS

スペシャルボーナス

特定の敵キャラや隠しボーナスなど、破壊方法によって得点が異なる場合があります。

ZEG

ゼグ

特定の場所にショットを数発撃ち込むとパネルが出現。数発撃ち込むと破壊できます。連続して破壊すると、500・1000・4000・10000・40000・80000・100000pts。

DERAIRA

デライラ

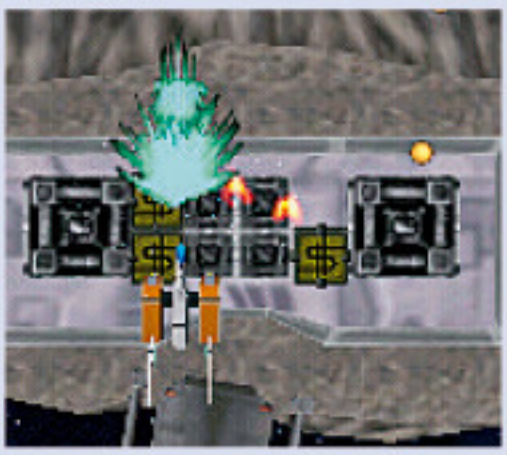
同時に撃破すると高得点です。2つを同時に破壊すると80000pts、3つを同時に破壊すると120000pts、別々に破壊すると各1000pts。

RAZARO
ラザロ

合体前に間に入って破壊すると80000pts。合体後に破壊すると1000ptsです。

???

地形にはZEGの他にも様々なパネルが隠されています。あやしい所にショットを撃ち込んで見つけてください。



"PSP"のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

この"UMD"には、"PSP"のアップデート（更新）データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

"PSP"のアップデートを実行する

アップデートデータは、"PSP"のホームメニューに次のようなアイコンで表示されます。画面の指示に従って操作すると、"PSP"のシステムソフトウェアをアップデートできます。アップデートを始める前に、アップデートデータのバージョン番号を確かめてください。

■アップデート中は、ACアダプターを抜かないでください。
■アップデート中に電源を切ったり、"UMD"を抜いたりしないでください。
アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデートが成功したことを確かめるには

ホームメニューの「設定」を選んで、「本体設定」から「本体情報」を表示します。「システムソフトウェア」にアップデートデータのバージョン番号が表示されていれば、正しくアップデートされています。

"PSP"のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.playstation.jp/info/
TEL　0570-000-929（PHSの場合　03-3475-7444）　受付時間10:00〜18:00

本製品の通信機能にはNetBSD Foundation, Inc.およびその協力者によって開発されたソフトウェアが使用されています。詳細については、http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt をご覧下さい。

ULJM 05026

HUDSON®

©2005 HUDSON SOFT

ULJM 05026